Nintendo

GAME BOY

# SPANKY'S QUEST™

DMG-LM-NOE

TAITO®

SPIELANLEITUNG




Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo GAME BOY System paßt.

LICENSED BY
Nintendo®



# INHALTSANGABE

# SICHERHEITSVORKEHRUNGEN

1. *Bitte lege nach einer Stunde kontinuierlichen Spiels eine Pause von zehn bis fünfzehn Minuten ein.*

2. *Lagere das Spiel an Plätzen, die keinen extremen Temperaturschwankungen unterterliegen.*

3. *Setze das Spiel keinen Erschütterungen aus, vermeide die Berührung der Kontakte mit metallischen Gegenständen oder den eigenen Fingern. Dies könnte das Spiel zerstören.*

4. *Säubere das Spiel nicht mit Benzin, Verdünner, Alkohol oder anderen Lösungsmitteln.*



# DIE VORGESCHICHTE

Spanky, der Affe, ging zwecks eines Picknicks in den Wald von Mopoland, als plötzlich wie aus dem Nichts Ziegelsteine vom Himmel fielen, aus denen Türme, die bis zu den Wolken reichten, entstanden. Eine fremde Stimme sprach zu Spanky, der in einem der Türme in der Falle saß: "He, He, He, wie gefällt Dir mein wunderschönes Zuhause? Ich bin Morticia, aus der Welt der Finsternis. Ich bin gekommen, um Finsternis auf diese Welt zu bringen. Von nun an ist es meine Welt."
"Wovon redest Du? Dieses ist nicht deine Welt, sondern unsere. Laß mich hier raus."
"Auf keinen Fall! Du wirst jetzt Fangen spielen. Abrakadabra!
Alle Früchte aus Spanky's Rucksack kullerten herunter, sprangen herum und bekamen Hände und Beine.
"Wenn Du zu meinem Turm gelangen kannst, lasse ich dich vielleicht frei. Aber ich würde mich wundern, wenn Du es schaffen solltest, he, he, he."
"Warte nur, Morticia. Ich werde kommen, um dich zu bekämpfen und um meine Welt zu befreien."

# WELTEN

Spanky's Abenteuer ereignen sich auf fünf Welten:

1- DIE NORMALE WELT

2- DIE SCHLÜPFRIGE WELT

3- DIE VERWIRRENDE WELT

4- DIE FREISCHWEBENDE WELT

5- DIE WELT DER BOSSE

Eine Welt hat 16 Stufen. Die Welten 1 bis 4 können in beliebiger Reihenfolge von Dir besucht werden. Wenn Du den Boss der letzten Stufe besiegt hast, kannst Du auf eine neue Welt wechseln, die Du noch nicht besucht hast. Wenn alle Welten "gesäubert" sind, kannst Du die letzte Welt, die Welt der Bosse, besuchen. Diese Welt wird von allen vorherigen Bossen bevölkert, sowie von "Morticia" selbst. Besiege sie, und Du hast das Spiel gelöst.



# STUFEN

Auf jeder Stufen befinden sich 108 Feinde. Durch die Bekämpfung aller Feinde vollendest Du die Stufe und kannst zur nächsten überwechseln. Auf jeder Stufe gibt es ein Zeitlimit von 30 Sekunden bis zu 5 Minuten. Nach Überschreiten des Zeitlimits erscheint ein unbesiegbarer Feind und vernichtet Dich.

START

| Welt 1 | Welt 2 | Welt 3 | Welt 4 | Welt 5 |
|---|---|---|---|---|
| 1-1 ~ 1-15 | 2-1 ~ 2-15 | 3-1 ~ 3-15 | 4-1 ~ 4-15 | Welt-1-Boss<br>Welt-2-Boss<br>Welt-3-Boss<br>Welt-4-Boss |
| 16 Welt Boss | 16 Welt Boss | 16 Welt Boss | 16 Welt Boss | Finale |

Alle Welten befreit

Ende

# LEBEN

Du startest mit drei Leben. Wenn Du von Feinden getroffen wirst, stirbst Du. Wenn Du noch weitere Leben zur Verfügung hast, beginnst Du wieder am Anfang der Stufe, auf der Du gescheiterst bist.

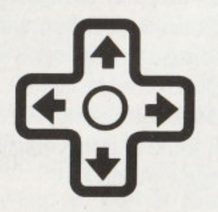
Wenn Du alle Leben verloren hast, ist das Spiel zu Ende. Du hast die Möglichkeit aufzuhören oder mit dem Spiel fortzufahren. Wenn Du dich entscheidest fortzufahren, startest Du an der Stelle, an der Du aufgehört hast.

**PASSWORT:** durch den Gebrauch des Passwortes kannst Du auf jeder beliebigen Stufe beginnen.



# STEUERUNG VON SPANKY

Spanky's Abenteuer ist ein Spiel der schnellen Aktionen unter Zeitdruck. Die Beherrschung erfordert eine Menge Praxis.



Bewege Spanky **Links** oder **Rechts**

Ermögliche ihm das **Springen**

Benutze Knopf "B" um den Ball zu bekommen und anzugreifen

# ANGRIFFSMETHODEN/-VARIANTEN

Der weiße Magic-Ball wird durch Drücken des "B"-Knopfes freigegeben. Das Köpfen des Balles verursacht eine Vergrößerung des Magic-Balles. Drücken des "B"-Knopfes und gleichzeitiges Köpfen veranlaßt den Ball, sich in einen Angriffsball zu verwandeln. Gebrauche diesen Angriffsball, um die Feinde zu bekämpfen. Wenn der Feind durch einen weißen Magic-Ball getroffen wird, wird er nur für eine Weile paralysiert, wohingegen ein schwarzer Angriffsball den Feind wirksam bekämpft. Durch die Häufigkeit, mit der der Ball geköpft wird, wächst die Kraft des Balles; je stärker aber die Kraft des Balles ist, desto größer ist auch seine Durchschlagskraft, nachdem er sich in einen Angriffsball umgewandelt hat.



# METHODEN DES ANGRIFFES

| | |
|---|---|
| KOPF 1 | Kraft X1 |
| KOPF 2-3 | Kraft X2 |
| KOPF 4-5 | Kraft X3 |
| KOPF 6-7 | Kraft X4 |

Wenn der Ball die Kraft X4 erreicht hat und der Knopf "B" gedrückt wird, wird aus dem Ball eine schwarze Zerstörungswaffe.

Wenn der Ball die Kraft X1 erreicht hat, ist er am schwächsten und bekämpft nur einen Feind. Dieser verschwindet nach der Bekämpfung.

Wenn der Ball die Kraft X2 erreicht hat, explodiert er nicht nur bei einem Feind, sondern hat auch die Kraft, andere Feinde zu bekämpfen.

Wenn der Ball die Kraft X3 erreicht hat, wird der Ball alle Feinde, die seinen Weg kreuzen, bekämpfen.

Wenn der Ball die Kraft X4 erreicht hat, teilt es sich in 5 Bälle und bekämpft alle Feinde, die sich in der Flugbahn der Bälle befinden.

# PUNKTEZÄHLUNG

Wenn Du 2 Feinde mit einem Ball zerstörst, wirst Du deine Punktezahl erhöhen.

| | | |
|---|---|---|
| 1 Feind | 100 Punkte | Welt 1 Boss- 1000 Punkte |
| 2 Feinde | 200 Punkte | Welt 2 Boss- 1000 Punkte |
| 3 Feinde | 400 Punkte | Welt 3 Boss- 2000 Punkte |
| 4 Feinde | 800 Punkte | Welt 4 Boss- 2000 Punkte |
| 5 Feinde | 1600 Punkte | Welt 5 Boss- 5000 Punkte |
| 6 Feinde | 3200 Punkte | |
| 7 Feinde | 6400 Punkte | |
| 8 Feinde | 10,000 Punkte | |

Bonus durch Köpfen: durch das kontinuierliche Köpfen des Balles kannst Du deine Punktezahl maximieren.

1X- 10 Punkte, 2X- 20 Punkte, usw. bis zu einem Maximum von 64X- 640 Punkte



# PUNKTEZÄHLUNG

**EXTRALEBEN**

Du startest mit 3 Leben. Durch die Anhäufung von Punkten kannst Du 1 Extraleben (1 up) erhalten. Die Sammlung von Super-1-ups ermöglicht es Dir, bis zu 6 Extraleben zu erreichen.

**Punktesammlung für Extraleben**

20,000 Punkte = 1 UP
40,000 Punkte = 1 UP
60,000 Punkte = 1 UP

# SONDERPUNKTE/BONUSPUNKTE

**1 UP Sonderpunkte:** 1 UP Sonderpunkte bringen Dir ein Extraleben ein.

**Super-1-UP** Wenn alle Buchstaben von S-P-A-N-K-Y der Reihe nach gesammelt worden sind, erhältst Du einen Super-1-UP Sonderpunkt, wodurch sich jeder Feind, der von Dir vernichtet wird, in einen 1 UP Sonderpunkt verwandelt. Solltest Du getötet werden, verlierst Du alle erworbenen Buchstaben und mußt wieder am Anfang beginnen.

**Power-UP Sonderpunkte:**
Wenn ein Power-UP Sonderpunkt gewählt wird, bewegt sich der Ball für 16 Sekunden in einer Sinuskurve; dieses kann bis zu 4X geschehen.



# SONDERPUNKTE/BONUSPUNKTE

**Bonus-Sonderpunkte:** Jeder Bonus-Sonderpunkt ist 400 Punkte wert.

**Bonus-Term:** Wenn Du alle sechs Buchstaben von S-P-A-N-K-Y gesammelt hast, begibst Du dich zum Bonus-Turm.

# Spielfiguren

**ORANGE**
Diese Orange, die eigentlich Spanky's Mittagessen sein sollte, ist zu einem Monster geworden. Sie zeigt keinerlei Gefühle, ist aber in ihrem Herzen ein Feigling. Sie mag keine Höhen.

**MELONE**
Sie liebt es, wie ein Kind umberzuspringen.

**ZITRONE**
Ein reizendes Baby. Sehr neugierig. Wenn sie nicht dahin gehen kann, wohin sie möchte, wird sie schwermütig und übellaunig.



# Spielfiguren

**KASTANIE**
Schaut abwesend drein, hat aber auch eine feinfühlige Seite. Wenn sie zornig ist, springt sie unkontrolliert umher.

**BANANE**
Rutscht im Spiel auf den Turmebenen herum.

**SUGGO, DIE ANANAS**
Der Boss im ersten Turm. Suggo mag es, anderen Schaden zuzufügen. Er mag nichts und niemanden… besonders nicht sein reizendes Gesicht.

# SPIELFIGUREN

**PIPPI PFIRSICH**
Der Boss im zweiten Turm. Pippi ist zwar reizend, aber ein wenig dumm. Auf der anderen Seite aber ist er vertrauensvoll. Das Pfirsich-Kind gibt sich verspielt.

**FATSO, DIE WASSERMELONE**
Er ist der Boss im dritten Turm. Still und zurückhaltend. Er ist ein würdevoller Charakter, spuckt aber Kerne, um Spanky zu attakieren.



# SPIELFIGUREN

**VITO MASCUTONE**
Vito ist der Boss vom vierten Turm. Er ist der Vater von vielen Kindern. Damit er sich nicht langweilt, ist er ständig unterwegs. Um zu spielen, wirft er seine Kinder in die Luft. Er ist ein sehr beschäftigter Vater.

**GROßE KRÄHE**
Wenn die große Krähe vernichtet worden ist, erscheint Morticia höchstpersönlich. Sie ist die Herrin aller Monster. Sie gebraucht ihren magischen Besen bei dem Versuch. Spanky zu bekämpfen..




LAGUNA Video-Spiele Vertriebs-und Marketing-GmbH
Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

PRINTED IN JAPAN